



Certified Tech Developer

The Ultimate Degree

Programação Orientada a Objetos

Checkpoint 2

Objetivo

O objetivo deste checkpoint é utilizar conceitos de orientação a objetos apresentados durante o bimestre. Você deve implementar as classes modeladas no diagrama de classes e enviar todo o código fonte do sistema.

Deve seguir o modelo do checkpoint I que já fora desenvolvido e consequentemente deve ter as correções necessárias apontadas pelo professor.

Sobre o desenvolvimento do sistema:

1. Características básicas.
 - a. Ser orientado a objetos.
 - b. Usar o console para receber as entradas do usuário.
 - c. Todas as classes modeladas no diagrama de classes devem estar implementadas no código fonte.
2. Tópicos da disciplina que deverão ser contemplados e que serão avaliados no projeto:
 - a. Classes (atributos e métodos), Construtores, Encapsulamento.
 - b. Implementar os conceitos de sobrecarga/sobrescrita (de métodos e construtores);
 - c. Implementar o conceito de herança, classe abstrata e/ou interface;
 - d. Implementar os conceitos de Collections (List ou Set);
 - e. Implementar os conceitos de Exceptions (RuntimeException e personalizadas).

Características extras

1. Comentários no código para facilitar o entendimento;
2. Formatação de código;
3. Se houver alguma alteração no diagrama de classes, enviar novamente o diagrama juntamente com o código.

Prazos para entrega:

Prazo para entrega do checkpoint 2:

- Entrega:
- Via forms -

Avaliação:

A avaliação do trabalho será feita de duas formas:

1. Avaliação do enunciado
2. Avaliação do código fonte